



Microsoft®
FrontPage®
2000
MICROSOFT OFFICE

本软件使用...

版权所有 © 1995
本程序受美国版权法保护



网站策划与建设手册

—FrontPage 2000网站建设篇

刘凤英 编著

3.092



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



网站策划与建设手册

——FrontPage 2000 网站建设篇

刘凤英 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 摘 要

FrontPage 2000 是一个用来创建、管理和维护 web 页的应用软件,功能非常强大,操作十分简单。无论用户是否是专业的计算机人员,只要具有丰富的想象力和创造力,就能通过 FrontPage 2000 来创建自己个性化的主页,并且发布、维护自己的网站。

本书通过三篇讲解了 FrontPage 2000 的使用。第一篇是 FrontPage 2000 基础篇,主要讲解 Internet 入门,FrontPage 2000 安装和 FrontPage 2000 的界面使用说明;第二篇讲解利用 FrontPage 2000 建立自己的网站,其中包括发布网站,删除网站,修改网站以及管理网站等;第三篇讲解利用 FrontPage 2000 来制作网页,是本书的核心内容,包括建立简单网页的基本步骤,在网页中加入表格使页面更加整齐,在网页中加入表单进行交互以及在网页中加入多媒体制作动态的网页等制作技巧。

本书语言精炼,内容覆盖面广。初学的读者可以通读本书,循序渐进地进行学习,有过制作经验的读者可以进行选择性地阅读。由于笔者自身具有制作网页的经验,合理地安排了本书的结构,因此读者可以在较短的时间内学会对该软件的使用。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

网站策划与建设手册——FrontPage 2000 网站建设篇/刘凤英编著.—北京:
清华大学出版社,2000

ISBN 7-302-04228-4

I.网... II.刘... III.①网站-技术手册 ②主页-制作-应用软件, FrontPage 2000
IV.TP393.092-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 88471 号

出 版 者:清华大学出版社(北京清华大学学研大厦,邮政编码 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑:夏梦谨

印 刷 者:清华大学印刷厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:787×1092 1/16 印 张:15 字 数:338 千字

版 次:2001 年 2 月第 1 版 2001 年 2 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-04228-4/TP·2486

印 数:0001~5000

定 价:18.00 元

第一篇

FrontPage 2000 基础篇

主要内容：

- ◆ Internet 基础知识
- ◆ FrontPage 2000 的安装
- ◆ FrontPage 2000 界面说明

第 1 章 Internet 基础知识

在正式学习 FrontPage 2000 之前，我们首先来认识一下 Internet 和万维网（WWW）。Internet 堪称“计算机网络的老祖宗”，计算机网络技术革命就是始于它。而目前计算机网络之所以这样无处不在，万维网（WWW）的兴起和发展起着不可忽视的作用。可以这样说，如果没有万维网的出现，就不可能有今天计算机网络的广泛应用。现在，无论是企业还是个人，都可以在万维网上拥有自己的主页。FrontPage 2000 是一个强大的主页制作工具，在它的帮助下可以轻而易举地创造出属于自己的个性化精彩主页。

本章的主要内容有：

1.1 Internet 起源、发展和现状

1.2 WWW 的出现

1.3 HTML 和 DHTML

1.4 Java 和 JavaScript

1.5 CGI 和 ASP

1.1 Internet 起源、发展和现状

Internet 是用来描述一个在全球范围内相互连接的计算机网络的整体性名词，它为我们提供了许多计算机业务：电子邮件（E-mail）、新闻组（Newsgroup）、文件传输（FTP）、远程登录（Telnet）以及万维网（WWW）等。

1.1.1 Internet 的起源

互联网开始于 20 年前美国军方的一项计划，该计划的目的在于设计一种计算机网络系统，使其在受到攻击的时候，仍然可以维持正常的工作。这种网络叫作 ARPAnet。到了 20 世纪 70 年代末，已经有好几个计算机网络在运行。它允许计算机之间进行交流，通过网际互联协议方式在网络之间发送作为数据报的信息给特定的地址。随着以太网的应用，各机构开始将他们的局域网与 ARPAnet 直接相连。

ARPA 研究中的一个关键思想是用一种新方法将 LAN 和 WAN 互连起来，成为国际网（Internetwork），通常简称为 Internet。在网际互联中，通信协议是至关重要的。Internet 中的网际协议和传输控制协议是两个很重要的协议。

Internet 在建设之初，就力争允许任何厂家的计算机都能够相互之间进行通讯。这就

意味着研究人员要公开有关 Internet 的所有技术发明和有关开发 TCP/IP 软件的所有规范。

1.1.2 Internet 的发展

1983 年初, ARPA 扩充了 Internet, 将所有与 ARPAnet 相连的军事基地都包括到 Internet 中, 并采用 TCP/IP 协议, 将 Internet 开始从一个试验网络向实用网络转变。

在 ARPA 研究 Internet 项目的同时, UNIX 操作系统正在崛起。ARPA 意识到伯克利版本的 UNIX 系统已经传播到了许多大学, 因而决定使用该系统来传播 Internet 软件。

70 年代末期, 美国国家科学基金会 NSF 决定启动计算机科学网项目, 该项目得到了 ARPA 的资助, 这就是后来的 CSNET。80 年代是 Internet 迅猛发展的年代。在美国诞生的这种通过离散式网络将计算机连接在一起的模式为世界上许多国家所采纳, 并且许多国家都希望将自己的计算机网络与美国的网络相连。80 年代的另一个发展是, NSF 建立了一个广域网将 5 个超联接计算机中心的计算机联接起来, 该网络称为 NSFNET。NSFNET 非常小, 而且速度不比 ARPAnet 快。1987 年, IBM, MCI 和 MERIT 共同建设新的广域网, 该广域网成为 1988 年夏季 Internet 的主干网。到 1991 年年底, 形势已经很明朗, Internet 发展太快, NSFNET 主干网也将在不久达到极限。美国政府很难负担起整个 Internet, NSF 要求由私人公司来承担一些责任。为了解决这一个问题, IBM, MCI 和 MERIT 组建了一个非盈利性的公司, 即高级网络和服务公司 ANS。1992 年, ANS 建立了一个新的广域网, 即目前的 Internet 主干网 ANSNET。ANSNET 广域主干网所用的传输线的容量是 NSFNET 的 30 倍。美国政府每年以 12 亿美元的投入来促进和实施 NII 技术。据估计, 私营部门的投入至少有 500 亿美元, 在未来的 10 年中, 预计将有 500 亿美元到 1000 亿美元的投资。

台式计算机与互联网络是通过专线或调制解调器拨号入网的形式来联接完成的。大多数大学和许多机构对于个人入网提供帮助。个人可以通过调制解调器简单拨号入网, 进入电子邮件账号到完整的连入串行联接网络协议以及点对点协议的账号中使用环球网。

1.1.3 Internet 在我国的发展

我国虽然正式加入 Internet 的历史较短, 但是国内一些机构利用 Internet 进行通讯却有一段历史。我国的 Internet 的发展大致分为两个阶段: 第一个阶段是 1987 年到 1993 年, 一些科研部门开展了一些与 Internet 联网的国际科技合作, 开通了 Internet 的 TCP/IP 服务; 第二个阶段是 1994 年开始, 实现了和 Internet 的 TCP/IP 连接, 开通了 Internet 的全功能服务, 相继启动了数个全国范围的计算机广域网项目, 从而使 Internet 在国内迅速发展起来。

1994 年 4 月, 简称中关村网的中国科学院“中国国家计算与网络设施工程”NCFC 代表中国进入了 Internet。目前, NCFC 已经连接了中国科学院的 100 多个分院的 170 个计算机局域网, 成为中国科技网 CSTNET。

1995 年 6 月, 国家教委的中国教育科研计算机网 CERNET 正式连入了 Internet。这是国家教委全力建设的面向教育界的全国性计算机网络。它的网络中心设在北京清华大学,

并且在国内的大中城市设立了地区性的网络中心，各网络中心通过中国公用数字数据网络连接起来形成 CERNET 主干网。

1996 年 9 月，电子工业部金桥网 ChinaGBN 的 Internet 出口正式开通。金桥网是国家公用经济信息通信网，是国民经济信息化的基础。它实现了卫星网和光纤网实现互联。目前，金桥网已经拥有了近千个用户和数十个专线用户，并在全中国 24 个省市和地区开通了服务。

总之，Internet 在全世界的发展，形成了一种全新的计算机体系。传统的计算机体系通常建立在个人或机构所有的基础之上，系统管理者通常具有至高无上的专制权力。与此同时，Internet 遵循民主、开放的原则，由各个独立经营的计算机网络自愿结合在一起。它没有所有者，没有控制者，只有大家愿意共同遵守的规约。加入这个网络的用户是互相平等的，只要用户拥有必要的设备和入网手段就可以参与。

1.2 WWW 的出现

1.2.1 WWW 的介绍

WWW 是一个专用术语，用于描述 Internet 上的所有可用信息和多媒体资源。它的全称是 World Wide Web，由 CERN 高能物理实验室的 Tim Berners-Lee 研究 World Wide Web 项目时开发。当时，这一项目的目标是找出与分散在世界上的其他雇员和研究人员共享研究成果和思想的一条途径。在原来的计划中，Web 被称作“超文本项目”。Hypertext(超文本)是 Ted Nelson 在 60 年代杜撰的一个术语，当时，他用一个术语来表示一种含有到其他文档联接的文本，在这种文本中，读者可以单击一个单词或者词组来获得某一个相关主题的附加信息。而超媒体是一个内容比较丰富的术语，用于说明含有诸如声音和视频图像的多媒体信息的文档。用于建立 Web 的识别超媒体文档的标准语言是超媒体文档的标准语言，通常称为 HTML。

提示：HTML 语言被称作是一种标记语言，全称是 HyperText Markup Language。一般地，Web 文档用 HTML 来编写，而且这种文档用“*.html”或者“*.htm”的扩展名来命名。这些 Web 文档有格式化代码的标准 ASCII 文件，而且这些文件含有布局信息，例如文本风格、文档标题、段落、列表以及超级链接。HTML 是一种十分受限制的格式化语言。

1.2.2 WWW 技术原理

从技术角度来说，World Wide Web 指的是一个抽象的信息场所，在此场所里计算机控制着信息。而 Internet 一般是指网络的物理场所，即是指由电缆和计算机所控制的硬件。Internet 和 World Wide Web 的基础是使用协议。协议是指计算机通讯所使用的语言和规则，例如 TCP/IP（传输控制协议与互联协议）协议，它能使不同类型的计算机相互通信，同

时也是 Internet 的基础协议。而 World Wide Web 并不是一种协议，它更像是一个九连环，把数个协议连结在一起，其中包括 FTP、Telnet、WAIS 及其他的东西。由 World Wide Web 使用标准的 Internet 协议来传输文件和文档，所以 Web 经常用作 Internet 的同义语，以表示计算机及信息主体的集体网。

Web 服务是以客户/服务器的模式进行工作的。在 Internet 上，一些被称为 Web 服务器的计算机上运行着 Web 服务器程序，它们是信息的提供者；同时，在用户的计算机上运行着各式各样的 Web 客户浏览器程序，它们是信息的读取者，用来帮助用户完成信息查询。

Web 客户浏览程序提供了两种基本功能：向用户提供风格统一、使用方便的 Internet 信息查询界面以及将用户的信息查询请求转换成 Internet 查询命令传送给网上相应的 Web 服务器进行处理。当 Web 服务器接到来自网上某位客户浏览程序的请求后，便进行查询，并将查到的信息通过 Internet 送回客户浏览程序。该 Web 客户浏览程序，再将这些信息转换成相应的表达格式显示给用户。

WWW 是一种建立在 Internet 上、全球性分布的图像信息系统，具有交互性、动态性和多平台性，与 TELNET，GOPHER，FTP，WAIS，BBS 等相似，也是 Internet 上的网络服务，遵循 HTTP 协议，缺省端口是 80。它的基本单位是“页”，存在于各个网络站点。网页之间通过统一资源定位符加以区别，通过 URL 可以方便地查询并打开一个页。

Web 是分布式的。由于图像、音频、视频将会占用大量的空间，因此将这些信息放到不同的节点上，只要指明这个节点就可以了。同时，Web 是交互性的，用户通过提交表单来从服务器获得动态资源。

1.2.3 WWW 的特殊功能

World Wide Web 使用户访问信息更简单，更可视化，交互连接性更好。它可以在一页中集成色彩丰富的图像和文本，将视频、音频结合到一起，而且 Web 非常容易导航。

以下是 Web 的一些特殊功能：

Web 网页：一个 Web 网页是一个文档，它可以包含文本、图形以及其他的内容，是一种超文本的信息系统。文本不是固定和现性的，而且可以从一个位置跳到另一个位置。用户可以从其中获取更多的信息。

Web 浏览器：在 Web 出现以前，人们用单独的计算机程序来显示不同的 Internet 内容，如电子邮件、新闻组等。通过支持不同的方案，浏览器用户可以查看所有各种不同的信息。

浏览器也是面向图形的，而不仅仅是面向字符。这就意味着信息既可以用单词来表示，也可以用图形来表示，用户可以用鼠标来控制如何处理 Web，而不仅仅是通过输入命令。

Web 索引：Web 网页、Gopher 数据库、ftp 站点和其他 Web 内容的列表都集中在 Web 索引中。那些可以从 Yahoo 中得到的搜索引擎可以显示用户输入的条目的列表。单击列表中的任意一个条目，浏览器就会把它们的内容显示出来。

提示：World Wide Web 上各个网页都有一个唯一的网址，从而将用户带到该网页。

这个地址称为 Uniform Resource Locator(URL)。每个 URL 都包括几部分信息,包括访问资源的类型和访问条目的位置。Web 网页并不是 URL 的唯一类型,它的最大优点之一是可以处理不同的信息方案,所以用户不再需要不同的程序来读取 Web 网页、Gopher 数据库、ftp 站点和新闻组。用户只需 Internet Explorer 指明方案的类型和资源的位置即可。

1.3 HTML 和 DHTML

1.3.1 HTML 语言介绍

主页是以 HTML 格式书写的。HTML 是超文本标签语言(Hyperlink Text Markup Language)的缩写,它是一种描述文档结构的语言,而不能描述实际的表现形式,因此并不是一种所见即所得的语言。它以标签来表示和安排对象。标签是区分文本各个组成部分的分界符,分界符会把文档分割成不同的逻辑部分,如“段落”、“标题”等。

标签描述了文档的结构,它向浏览器提供该文档的格式化信息,以传送文档的外观特征。标签本身以“<”和“>”标识,包含的内容是元素。元素与大小写无关,并且代表了标签的意义。例如:

```
<ELEMENT> OBJECT </ELEMENT>
<ELEMENT ATTRIBUTE=ARGUMENT>OBJECT</ELEMENT>
<ELEMENT>
```

用 HTML 书写的是普通的 ASCII 文档,不含任何与平台和程序相关的信息,可以被任何文本读取。而 HTML 语言主要包括自身的文本信息和元素结构、格式、超链接信息。

标签分为起始标签和终止标签。终止标签比起始标签内部多一个反斜杠,它们不一定同时出现。例如换行标签、分段标签和定义结束标签等,可以没有结束标签。起始标签中可以包括属性域,其位置从标签名后空一格的地方开始,在结束符前结束,属性域向用户提供了关于页面元素的内容以及如何处理附加信息。

文档的整体结构由 3 对标签来描述:

```
<HTML>
  <HEAD>
    头部信息
  </HEAD>
  <BODY>
    文档
  </BODY>
</HTML>
```

其中<HTML>在最外层，表示标签间的内容是 HTML 文档。<HEAD>之间包括头部信息，如文档总标题等，如果需要头部信息则可省略此标签。<BODY>一般不省略，包括正文信息，读者可以将这个区域理解为除了标题以外的所有部分。在这个标签的属性域里可以确定整个文件的背景颜色、前景颜色及超链接的颜色等基本属性。例如：

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR="0000FF" LINK="FFFFFF" BACKGROUND="1.GIF">
</BODY>
</HTML>
```

BGCOLOR 设置的是背景颜色，LINK 是超链接颜色，BACKGROUND 是背景图片。从以上的这个小示例可以看出，用 HTML 制作网页很容易。但和其他编程语言一样，在使用它编写程序的时候，一定要搞清楚它的语法规则。像我们介绍过的标签，HTML 还有很多种。例如建立超链接的标签，设置字体和颜色的标签，包括声音和影像的标签，地址标签，表单标签等。读者可以参考一本 HTML 的语法书，在实际的编程中练习，相信很快便能掌握这种语言。

1.3.2 DHTML 语言介绍

DHTML 是指网页从服务器上下载以后，无需再次经过服务器的处理而直接通过浏览器来动态更新网页和重建样式表以及显示动画。例如单击一个超链接，就可以得到一个下拉式菜单，这使得 Web 焕发出新的活力。动态网页是通过综合技术得以实现的概念，这些技术包括 JavaScript, VBscript, Document Object Model, Layers 和 CSS 样式表。现在来看看目前浏览器支持动态网页的那些功能。

- ◆ 动态内容：动态更新网页的内容，可以动态地随时插入、修改和删除网页的文字或标题。
- ◆ 动态排版样式：通过“Cacading Style Sheets”，提供 HTML 标记字体的大小、字型、粗细、字型样式、行高度、文字颜色、与边缘距离、靠左、靠右或居中等排版功能。
- ◆ 动态定位：通过“Working Draft on Positioning HTML with Cascading Style Sheets”，提供 HTML 语言元件在三维空间的定位功能，设计者可以放置图像、控件、文字在网页上的任何位置上。放置在 z 轴，可以产生重叠的效果。
- ◆ 内建资料处理：不需要浪费服务器的资源，不需要很复杂的程序，可以让网页设计者即时处理文档。
- ◆ 内建多媒体的支持：结合 CSS 与内建的 ActiveX 控件，提供多媒体支持的功能，包括转换过滤、滤镜的特殊效果、路径控制、动画、制图、播放声音和视频流的多媒体功能。
- ◆ Dynamic Layers：提供图文定位、改变图文重叠顺序、控制隐藏或显示图文、移动图文的功能，可以利用它设计出动感十足的效果。

- ◆ **Dynamic Fonts:** 提供由服务器的下载字形的功能。

1.4 Java 和 JavaScript

1.4.1 Java 语言介绍

Java 是一个广泛使用的网络编程语言，它的流行在于它简单、面向对象，并且不依赖于硬件结构的跨平台等特性。我们这里从讨论 Java 特性入手，来了解 Java 语言的基础知识。

- ◆ **简单性:** Java 语言是一种面向对象的语言，它通过提供最基本的方法来完成指定的任务。Java 没有 C++运算符的重载、多重继承等模糊概念，通过实现自动内存碎片收集大大简化了程序设计者的内存工作。由于它的灵活性很大，可以运作在小型机上，也可以自己装配类库运作在大型机上。
- ◆ **面向对象:** Java 语言涉及对象及其接口，提供了简单的类机制以及动态的接口模型。对象封装了它的状态变量及相应的方法，实现模块化和信息隐藏；类提供了一类对象的原型，通过继承机制，子类可以使用父类所提供的方法，实现代码的复用。
- ◆ **鲁棒性:** Java 在编译和运行程序的时候，会进行出错检查，消除错误的产生。它通过自动内存碎片收集进行内存管理，通过集成的面向对象的例外处理机制，在编译的过程中，提示编程人员可能出现但暂时没有处理的例外，程序员可以有效地防止系统的崩溃。在编译时，Java 还可以捕获类型声明中常见的错误，防止动态运行时不匹配的出现。
- ◆ **安全性:** 在网络和分布式的环境下，病毒是威胁计算机安全的重大问题。由于 Java 不像 C++，不支持指针，都是通过对象的实例变量来实现对内存的访问，所以它无法访问对象的私有变量，特洛伊木马也因此而无法侵入系统。
- ◆ **平台无关性:** Java 通过解释器生成与硬件和操作系统无关的位码指令。只要安装了 Java 虚拟机，Java 程序就可以在任何平台上运行。
- ◆ **可移植性:** 平台无关性使得 Java 程序可以移植到网络上的不同机器，同时 Java 类库中实现了不同平台的接口，类库也可以轻易地移植。Java 程序是解释执行的，解释器直接对 Java 字节码进行解释执行。字节码本身携带了许多编译时的信息，连结过程因此更加简单。
- ◆ **高性能:** Java 的 bytecode 很容易直接转换为特定的 CPU 机器码，从而得到较高的性能。
- ◆ **多线程:** 多线程机制能够使应用程序并行执行，而且同步机制保证了对共享数据的正确操作，使用多线程和程序设计者可以分别使用不同的线程来完成特定的任务。这样就能实现网络上的实时交互行为。
- ◆ **可扩展性:** Java 适用于一个不断扩展的环境。类库可以不断扩展新的实例变量和

新的方法，从而保持程序的兼容性。并且 Java 通过接口来支持多重继承。

Java 程序分为 Application 和 Applet 两种。其中 Applet 不能单独运行，它嵌入在 HTML 语言中，通过浏览器进行浏览。用户单击一个含有 Applet 的网页，代码从服务器上下载到用户的浏览器上。由于 Java 语言的安全机制，用户载入 Applet，可以生成多媒体界面而不必担心病毒的侵袭。

Java 提供了大量的类库来处理网络化，多媒体传输等的需要。它可以根据硬件的规模自己装配 API，也就是提供程序接口。程序接口分为 Java Base API 和 Java Standard Extension API，其结构如下：

Java Base API: Java Applet API

Java Standard Extension API:

Java Security API

Java Media API

Java Enterprise API

Java Commerce API

Java Server API

Java Management API

使用这些类库，用户可以方便地编辑出网络上具有交互性的程序，可以在页面中产生实时的动画；在 Web 页实时运行游戏和程序，在提交表单的时候弹出对话框和提示；访问数据库或其他的信息源；在页面中提供与用户更多的交互过程。

1.4.2 JavaScript 语言的介绍

JavaScript 是一种描述语言，可以嵌入 HTML 的文件之中。通过 JavaScript，可以回应使用者的需求，而不用在网络上传输，由服务器进行响应。当用户在提交表单的时候，不用传输给服务器再返回到用户端，而是直接在用户端的程序进行处理。Java 对于 Web 编程显得过于复杂，而 JavaScript 则显得简单紧凑，非常适合嵌入 HTML 之中。它既可以在服务器端运行，也可以在客户端运行。在服务器端运行时，叫做服务器脚本；在客户端运行时，叫做客户端脚本。下面我们来看一个简单的例子。

```
<html>
  <head>
    <Script language="LiveScript" >
      function pushbutton () {
        alert("hello world ! ")
      }
    </Script>
  </head>
</body>
```

```
<form>
  <input type="button", name="Button1", Value="Push me"
    onclick="pushbutton()" ">
</form>
</body>
</html> >
```

由这个简单的例子，我们将会得到一个按钮，用鼠标单击它的时候，会出现“hello world!”字符串。首先脚本语言写的函数会被先驻入内存，接着由正文中的描述信息产生一个按钮，单击这个按钮的时候，启动 pushbutton() 函数。这个函数已经被载入内存，直接执行并且在屏幕上显示。Alert 是 JavaScript 已经定义好的方法，这样的方法还有很多，读者有兴趣可以找专门的参考书阅读。

脚本语言分为嵌入式脚本和插入式脚本。嵌入式脚本与事件无关，会在打开网页的时候自动载入；插入式脚本由于事件驱动，当鼠标单击或者拖动对象的时候，启动脚本。上面的例子应当属于后者。

提示：VBScript 是 Microsoft Visual Basic 的一个子集。VBScript 可以被插入到页面中，并且可以控制 ActiveX 组件。当被下载后，在浏览器中不需要编译也不需要服务器参与，可以直接解释执行。

1.5 CGI 和 ASP

1.5.1 CGI 的简单介绍

CGI 的全称是 Common Gate Interface，它是驻留在服务器上的一段物理程序，并且提供与客户端浏览器的接口。

CGI 的功能非常强大，它可以为网站制作计数器，提交顾客信息并进行统计，搜索程序和网络数据库等。也可以把用户端的信息记载在服务器上。

服务器与 CGI 的交互协作是通过环境变量来实现的。无论什么请求，CGI 程总可以找到这些特定的信息。环境变量用来保存用户信息。当服务器收到一个请求后，首先要收集它能够得到的相关信息，这些信息包括：

- ◆ 关于服务器自身的信息
- ◆ 关于用户请求的信息
- ◆ 关于用户信息的信息

与服务器相关的信息包括服务器遵守的 CGI 版本，服务器的 IP 和名字，主机的端口号以及服务器软件的名字。与客户机相关的环境变量包括列出能再次接受请求的应答方式，客户机支持的编码方式，表明证实的用户，设定将来要用到的服务器代理，指出连接到当前文档的 URL 以及表明客户使用的软件等。与请求相关的环境变量包括服务器用的

确认方式, 被发送数据的类型, 运行的脚本名字, 发送给服务器的完整 URL 请求, 用户调用的信息, 用户如何发送请求以及用户请求的信息传送状态等。

CGI 程序的调用方式最常用的是 GET 和 POST。

当用户使用 GET 方法时, CGI 程序从环境变量中获取数据。如果想从服务器上获取数据而并不想改变它, 建议选择 GET 方法。当然, 方法是受到字符串的限制的, 如果超过了一定长度, 还是使用 POST 方法较好。

使用 POST 方法, Web 服务器通过标准输入, 向 CGI 程序传送数据。服务器的数据最后没有使用 EOF 字符标记, 因此程序为了正确读取数据, 必须使用环境变量。当传送数据超过了 1K 时, 应当使用 POST 方法。

总之, CGI 的功能非常强大, 在设计动态网页中有着重要的地位。不过它也存在着一一些缺点, 例如不易开发、修改成本高、安全性问题等, 并且它的整合性不是很好, 和网页设计风格不一致。这些问题都有待于新的技术出现。

1.5.2 ASP 的简单介绍

Active Sever Pages 是一套服务器端脚本环境, 它使得 HTML 网页、ASP 指令、ActiveX 元件建立动态、交互高效的服务器应用程序。由于程序在服务器端运行, 所以减少了客户端浏览器的压力。它的主要的特点有:

- ◆ 使用 VBScript、JavaScript 简单的脚本语言, 结合 HTML 标准, 可以迅速完成网络应用程序。
- ◆ 无需编译, 容易编写, 可以在服务器端直接执行, 不需下载。
- ◆ 使用普通的文本编辑器。
- ◆ 与浏览器是否支持脚本语言无关, 因为所有的脚本都在服务器端执行。
- ◆ ASP 与各种版本的 ActiveX 兼容, 除了可以使用 VBScript 和 JavaScript 设计外, 还可通过插件的形式使用其他的脚本语言, 脚本的处理引擎是对象组建模型。
- ◆ ASP 的源程序只在服务器执行, 不会传递给用户。
- ◆ 可以使用服务器脚本产生客户端脚本, 并且具有面对对象性质。

与一般的程序不同, ASP 不用编译, 它的控制部分是由脚本语言来设计的。当执行的时候, 脚本程序把命令发送给脚本引擎, 由脚本解释器来转换成服务器能执行的命令。ASP 是一种脚本程序的环境, 它自身并不是一种脚本语言。ASP 以纯文本的形式存在服务器上, 其中包括纯文本、HTML 标记以及脚本命令。只要将 ASP 的程序放在服务器的虚拟目录下, 就可以访问了。

不必再担心浏览器是否支持这种脚本语言, 因为脚本的运行都是在服务器上, 看到的只是最后的运行结果。ASP 甚至可以在同一个文件中使用两种以上的脚本语言。脚本程序由一连串脚本命令组成, 和编程语言一样, 可以给变量赋值, 也可以定义过程。但是并没有 C++, DELPHI 等语言那么复杂, 拥有庞大的结构和语法规则。

掌握 ASP 要掌握它的 5 个内建对象以及提供的 ActiveX 的对象、方法和属性。这些对象使得用户更容易收集通过浏览器请求发送的信息、响应浏览器以及存储用户信息, 从

而摆脱了 CGI 编程中繁琐的工作。ASP 的内建对象包括：

- ◆ **Request**：访问任何基于 HTTP 请求所传递的所有信息。
- ◆ **Reponse**：控制发送给用户的信息。
- ◆ **Application**：在给定的应用程序的所有用户之间共享信息，并在服务器运行期间持久的保存数据。控制访问影层数据的方法和在应用程序启动和停止时触发过程的事件。
- ◆ **Session**：存储特定用户会话的信息。
- ◆ **Sever**：提供对服务器上的方法和属性的访问。

提示：ActiveX 是一个存在服务器上的文件。它包括执行某一项任务的代码，包含在动态链接库中或者可执行文件的可执行代码。组件提供多个对象以及对象的方法和属性。要使用组件提供的对象，必须创建对象的实例。使用脚本语言的变量分配指令为对象实例命名。

第 2 章 FrontPage 2000 的安装

在第一章中我们已经对 Internet 的发展和现状有了一定的了解，现在我们来讲述一下 FrontPage 2000 的安装。本章的主要内容有：

2.1 系统硬件要求

2.2 具体的安装步骤

2.1 系统硬件要求

就系统硬件而言，能够运行 Windows95，Windows98，Windows NT Workstation 4.X 或者更高版本的 Windows 操作系统的机器都可以安装和运行 Microsoft Office 2000，也就是可以运行 FrontPage 2000。

具体的硬件要求有：

◆ 处理器

要求 CPU 是 486 或者更高级的处理器（建议使用奔腾系统）。

◆ 内存

使用 Windows95 和 Windows98 的系统要求内存在 8M 以上；运行 Windows NT Workstation 的系统要求内存在 16M 以上。

◆ 硬盘

硬盘要求容量充足，具体要求与个人的具体安装组件有关。

◆ CD-ROM 驱动器

Office 2000 套件存放在 CD-ROM 上，所以系统必须有用安装的 CD-ROM 驱动器（建议 4 倍速以上）。

◆ VGA 显示卡

建议 256 色以上。

◆ Microsoft 鼠标或兼容设备

以上的系统硬件要求只是能安装和运行 Office 2000，也即是 FrontPage 2000 的最低要求。事实上，在上面的配置下使用 FrontPage 2000 的速度比较慢。在现在计算机硬件设备逐渐便宜的情况下，建议使用 PII 以上的芯片，并配以 64M 以上的内存。

2.2 具体的安装步骤

2.2.1 安装 FrontPage 2000

FrontPage 2000 首次作为 Office 家族的一员被集成在 Office 2000 中一起发布。只要用户拥有 Office 2000，其中一定集成有 FrontPage 2000，可以直接通过安装 Office 2000 来安装 FrontPage 2000。

下面，我们一起来安装 FrontPage 2000（鉴于多数用户以前均已安装过 Office，这里我们以升级 Office 2000 为例）。其具体步骤为：

（1）首先将 Office 2000 的光盘插入光驱，通常在系统检测到光盘之后会自动运行安装程序，出现如图 2-1 所示的提示框。在提示框的左边可以看到整个安装程序经过的大体步骤，包括安装、用户信息、许可和支持信息、安装准备就绪以及正在安装 Office 五个过程。

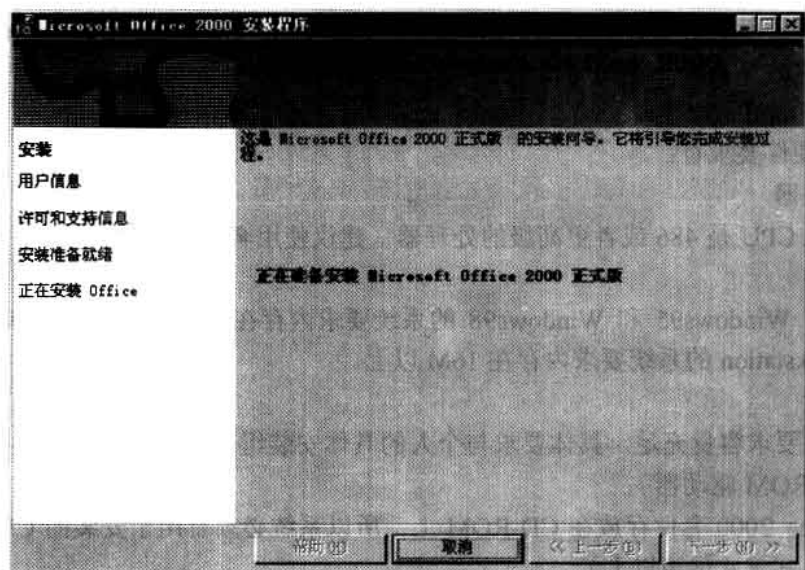


图 2-1 Office 2000 安装程序

（2）Office 2000 安装程序准备好之后，出现如图 2-2 所示的对话框，要求输入用户信息。因为系统会自动探测到用户信息，所以如果没有什么问题，直接单击“下一步”即可。

（3）在图 2-2 中单击“下一步”之后，进入下一个对话框，如图 2-3 所示。该对话框的右下角的文本框中是 Microsoft 软件的最终用户协议及支持协议。必须仔细阅读该协议，确定自己是否能够做到协议中的要求，即是否接受许可协议的条款。并在文本下面的两个选项中给出答案。